GOLDEN AXE





Virgin Mastertronic Presents

THE QUEST FOR THE GOLDEN AXE

A terrible scourge has settled on the land of Yuria. The Evil reptilian creature Death Adder invaded the peaceful villages and by-ways of this ancient land, putting the population to the sword (and worse!). His armies of thugs and other murderous creatures now run amok in Yuria, terrifying the innocent citizens and exacting crippling taxes from the people. Food is running low, and there is little hope of freedom.

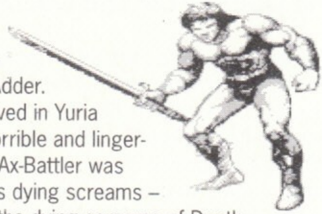
The very existence of Yuria is now threatened – Death Adder has kidnapped the King and his daughter, the beautiful Princess, and he is holding them captive in their own castle. Death Adder has also found the Golden Axe, the magical emblem of the land of Yuria, and plans to destroy it and kill the royal family unless all the people of Yuria bow to his will, swearing an oath of allegiance to his evil regime accepting him as ruler.

There seems to be little chance of defeating Death Adder and ridding Yuria of his evil hordes – the King's armies were crushed long ago in fierce and bloody battles. But an alliance of three warriors from the farthest corners of the land may just manage the impossible...



Press fire to start a one-player game or the second player's fire to start a two-player game. At the start of play, you must select the character you wish to control. In a two-player game, each player must choose a different character.

Ax-Battler

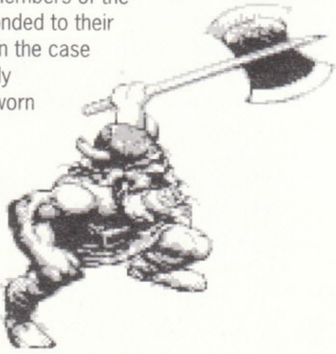


A barbarian from the far plains of Yuria, Ax-Battler is a fearsome warrior motivated by hatred of Death Adder. Soon after the invading armies arrived in Yuria they put Ax-Battler's mother to a horrible and lingering death. Returning from a quest, Ax-Battler was treated to the sound of his mother's dying screams – and will not rest until he has heard the dying screams of Death Adder.

Ax-Battler can command Volcano Magic, which can reach up to four levels of power depending on how many magic pots he is carrying when he casts a destroy spell.

Gilius-Thunderhead

A dwarf from the mines of Wolud, Gilius-Thunderhead lost his twin brother in the battle to defend their homestead against the blood crazed soldiers of Death Adder. Members of the Dwarvish race are very closely bonded to their relatives by emotional ties – and in the case of twins, this bonding is immensely strong. Gilius Thunderhead has sworn by all he holds sacred to join his brother in death by killing Death Adder and then committing suicide.



Gilius-Thunderhead can command Lightning Magic, which can reach up to three levels of power depending on how many magic pots he is carrying when he casts a destroy spell.

TYRIS-FLARE



Tyris-Flare is an Amazon warrior queen, the last surviving member of her jungle tribe. She has nothing more to live for – her people were all put to the sword by Death Adder's evil minions and the jungle in which her race has lived for generations was razed to the ground. She has sworn by all that is sacred to her people that she will avenge their deaths by defeating Death Adder and liberating the land of Yuria.

Tyris-Flare can command Fire Magic, which can reach up to six levels of power depending on how many magic pots she is carrying when she casts a destroy spell.

GOLDEN AXE – THE QUEST

Your quest is straightforward in nature, but difficult to achieve. Your goal is to kill all of Death Adder's soldiers – and then face up to Death Adder himself in the final showdown.

Kill off all the evil creatures in the land of Yuria, and you can liberate the kidnapped king and princess and restore the land that you love to peace and prosperity. Fail, and Death Adder will rule forever.



The Woods

Starting out in the woods outside Turtle village, your aim is to progress to the right of the scrolling screen, clearing each section by killing off all of Death Adder's minions. A sword appears at the top right of the screen with the message 'GO' to show that your journey can continue.

In the woods you meet the lowliest of Death Adder's minions – they are the least skilled

fighters in his army, but you must stay on guard. They're dumb, but there's a lot of them! And you meet up with the Twin Sumos and the Lizard Women. While you're in the woods, try to grab and save as much magic as you can – you'll need it later on...

Turtle Village



All the people have been scared away from their homes in the village by Death Adder's marauding hordes. The soldiers you meet on the streets are meaner and tougher than the raw recruits you met in the woods – some of them are riding Bizarrians.

Eagle Island

This island is the back of a huge eagle – with Skeleton Swordsmen hiding in its feathers. They're particularly difficult to beat – being dead, they have no further fear of death! Narrow bridges make the battle even more hazardous.



Approaching The Castle

On your way to Death Adder's lair you have to fight through cobbled streets, defeating wave upon wave of evil enemies.

The Castle

Prepare for the final battle with Death Adder. If you win this conflict, then your quest will be successful.



Riding Bizarrians

Death Adder has imported some very strange creatures to the land of Yuria, which some of his soldiers ride as cavalry animals. Called Bizarrians, these creatures can give you a real edge during combat – if you can knock the rider off the back of a Bizarrian, it's possible to climb into the saddle and use the animal itself as a powerful weapon. As an additional bonus, the Bizarrian takes the hits until you are unsaddled.

Bizarrians have different attributes, depending on their breed. Some will spit flame or fireballs in the direction they are facing when you press the fire button, while others can inflict damage on the enemy with their sweeping tails – just move the joystick to the left or right to make the creature turn around when one of the Death Adder's soldiers is close by.

Although Bizarrians are fairly docile mounts, waiting quietly for a rider to mount them when no-one is in the saddle, after a while they will wander off the current screen area if no-one rides them. Try and stay in the saddle for as long as you can...

And if you complete a section of the game while you're mounted on a Bizarrian, it departs when you make camp and rest up for a while before attempting the next section of the quest.

Collecting and Using Magic



You start the quest to liberate Yuria with one magic pot – but you're sure to need more than that to complete the battles ahead.

Every so often, you'll come across little Elves who scamper around the current screen area clutching sacks. If you chase after them and nudge them, they can be persuaded to drop things – magic pots or strength bars. If you walk over a magic pot, it is added to your character's magic reserves; similarly walking over a strength bar allows you to increase your energy reserves by one unit.

Watch out for the Elves that sometimes appear when you are resting up at the end of a section. Under the cover of darkness, they attempt to steal pots of magic from your reserves. Wake up as quickly as you can to get magic pots and strength bars from these visitors...

Whenever you use magic, your character will cast a spell that uses up all the magic he or she is carrying in the form of magic pots (shown in the status panel). This may prove powerful enough to kill off all the hostile creatures in the current screen area, but if you are facing particularly strong opponents or your magic level is low when the spell is cast, some of Death Adder's creatures may be able to recover from the spell and fight some more.

Strength and Credits

You start the game with three lives, divided into units of strength and



displayed at the bottom of the screen in a bar readout that is your Hit Meter. Each time your character takes hits, strength is lost, but you can replenish strength if you can persuade an Elf to drop a strength bar...

When you finally run out of lives the game ends and the Score Board appears.

Survival Skills

- Practice! Work on your jump and attack skills to get your timing perfect – mastering the attack and all its variations is the best way to win.
- Experiment with the joystick to discover all the special moves.
- Ride a Bizarrian whenever you can.
- Learn the shortcomings of each enemy, then concentrate on defeating them by attacking their vulnerable spots.
- Assess each situation to decide whether to retreat to a better position or close in for the attack.
- Learn to jump and twirl to get behind an attacker – blows to the back are usually fatal, so make sure you are always facing your foe.

Loading

Golden Axe loads and runs automatically. Reset your machine, then follow the instructions for your computer; during play, follow the instructions and change disks appropriately.

Amiga and ST: Insert disk in drive A (DF0:).

C64/128: TAPE – insert cassette, hold down the SHIFT key and press RUN/STOP then press PLAY on the tape recorder ; DISK – insert disk in the drive, type LOAD "*",8,1 then press RETURN.

Amstrad CPC: 464 TAPE – insert cassette, then press CTRL and the small ENTER key; **6128 TAPE** – insert cassette, type ITAPE and press RETURN, then press CTRL and ENTER; **DISK** – insert disk, then type RUN"DISC and press RETURN.
Spectrum: +3 Insert disk, press ENTER; **+2 and 128K** – insert tape, press ENTER; **48K** – insert tape, type LOAD"" and press ENTER.
NB Spectrum and Amstrad cassette: after the game has loaded, music will start to play. Hit a key to start. Turn the tape over to side B and rewind to the beginning, then press play (Spectrum only: stop the tape once the level has loaded). Rewind the tape when your game is over.

Combat Controls

It is important that you master the controls that are used during combat – quick reflexes are needed to win battles, and you will almost certainly lose a fight if you have to think about what you are doing.

Pressing fire while your character is standing still results in a basic slashing motion with the weapon that he or she is holding.

Up, down, left and right on the joystick cause the hero you are controlling to walk up, down, left and right in the current screen area. You can't walk off to the left of the current screen area at any time, and can only walk into a new area to the right when the pointer sword and the word 'Go!' appears at the top right of the current screen area.

Amiga and ST:

Up + Fire	Jump
Up + Fire + Fire	Pile Drive
Down + Fire	Overhead sword swing for Tyris-Flare and Ax-Battler, forward roll for Gilius-Thunderhead
Left + Left	Run left
Right + Right	Run right
Left + Left + Fire	Barge/leap left
Right + Right + Fire	Barge/leap right
P	Pause
F10 while paused	Abort
Left ALT	Player 1 magic
Right ALT	Player 2 Magic (Amiga)
Caps Lock	Player 2 magic (ST)

Player 2 can join in the game at any time by pressing fire on the joystick. To select a character, Player 2 must keep fire pressed and move the stick left or right. Once fire is released, the game will stop and the graphics for Player 2's character will load in.

Spectrum

The Spectrum version supports the use of Kempston, Cursor, Fuller and Sinclair Interface joysticks. You can redefine the keys to any layout.

Up + Fire	Jump
Left + Left	Run left
Right + Right	Run right
Up + Left + Fire	Jumping sword swipe left
Up+ Right + Fire	Jumping sword swipe right
G + H	Pause
C, V and B together	Abort

Amstrad CPC

Up + Fire	Jump
Left + Left	Run left
Right + Right	Run right
Up + Left + Fire	Jumping sword swipe left
Up+ Right + Fire	Jumping sword swipe right
DEL	Pause
ESC	Abort

Commodore 64/128

Up + Fire	Jump
Left + Left	Run left
Right + Right	Run right
Up + Left + Fire	Jumping sword swipe left
Up+ Right + Fire	Jumping sword swipe right
Space Bar	Use magic
RUN STOP	Pause
Q while paused	Abort

GOLDEN AXE
(LA HACHE D'OR)

Relevez le défi! L'ignoble Death Adder a enlevé le roi et sa fille et s'est réfugié dans son repaire avec la précieuse Hache d'Or. Vous seul pouvez libérer les dirigeants du Pays de Yuria et redonner la liberté à leur peuple.

Pourrez-vous survivre aux cinq niveaux bourrés d'action de cette quête qui reste fidèle au jeu original de machines à sous? Utilisez la magie et votre arme favorite pour détruire l'ennemi ou montez sur le dos d'un Bizarroïde cracheur de feu pour semer la mort dans le camp adverse. Des combats acharnés vous attendent...

Chargement

Golden Axe se charge et se déroule automatiquement. Réinitialisez votre machine puis suivez les instructions se rapportant à votre ordinateur. Pendant le jeu, suivez les instructions et changez de disque quand il le faut.

Amiga et ST: Introduisez la disquette dans l'unité A (DF0:).

C64/128: ***Cassette*** – Introduisez la cassette, maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP puis sur PLAY sur le magnétophone. ***Disque*** – Introduisez la disquette dans l'unité, tapez LOAD"*",8,1 puis appuyez sur RETURN.

Amstrad CPC: ***464 Cassette*** – Introduisez la cassette puis appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. ***6128 Cassette*** – Introduisez la cassette, tapez I TAPE et appuyez sur RETURN puis appuyez sur CTRL et ENTER. ***Disque*** – Introduisez la disquette, tapez RUN"DISC et appuyez sur RETURN.

Spectrum:*+ 3* – Introduisez la disquette et appuyez sur ENTER.
+2 et 128K – Introduisez la cassette et appuyez sur ENTER.
48K – Introduisez la disquette, tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER.

Amstrad Cassette
instructions de chargement supplementaires:
Une fois le jeu chargé, la musique se mettra en route. Appuyez sure n'importe quelle touche pour commencer. Mettez la face B et rembobinez jusqu'au début, puis appuyez sur Play.
A la fin du jeu, rembobinez la cassette à la fin du jeu.

Appuyez sur Feu pour commencer un jeu à un joueur ou sur la touche Feu de l'autre joueur pour un jeu à deux joueurs. Au début du jeu, vous devez sélectionner le personnage que vous voulez contrôler. Dans une partie à deux joueurs, chaque joueur doit choisir un personnage différent.
Ax-Battler peut utiliser la Magie du Volcan qui peut atteindre jusqu'à quatre niveaux de pouvoir selon le nombre de pots magiques qu'il transporte quand il jette un sortilège de destruction.
Gilius-Thunderhead peut utiliser la Magie de la Foudre qui peut atteindre jusqu'à trois niveaux de pouvoir selon le nombre de pots magiques qu'il transporte quand il jette un sortilège de destruction.
Tyris-Flare peut utiliser la Magie du Feu qui peut atteindre jusqu'à six niveaux de pouvoir selon le nombre de pots magiques qu'elle transporte quand elle jette un sortilège de destruction.

Commandes de Combat
Il est important de maîtriser les commandes que vous utilisez durant le combat. Il vous faut des réflexes rapides pour gagner des batailles et vous perdrez certainement un combat si vous réfléchissez à ce que vous êtes en train de faire.

Si vous appuyez sur Feu quand votre personnage est debout, celui-ci exécute une entaille avec l'arme qu'il ou qu'elle a dans la main.

Les mouvements Haut, Bas, Gauche et Droite du joystick font

déplacer le héros que vous contrôlez vers le haut, le bas, la gauche et la droite dans la zone d'écran actuelle. Vous ne pouvez pas sortir du côté gauche de cet écran. Vous pouvez passer à une nouvelle zone par le côté droit quand l'épée pointeuse et le mot 'Go!' apparaissent au coin supérieur droit de la zone d'écran actuelle.

Si vous appuyez sur la touche 'Magie', votre personnage jette un sort qui consomme toute la magie des pots qu'il transporte actuellement.

Les Commandes

AMIGA/ST:

Mouvements de direction: HAUT = Déplacement vers le haut, GAUCHE = Aller à gauche, etc...

Haut & Feu	Sauter
Haut & Feu & Feu	Sauter et faire le'piledrive"
Bas & Feu	Swing à l'épée par-dessus la tête (Tyris & Ax); Roulade avant (Gilius)
Gauche & Gauche	Courir à gauche
Droite & Droite	Courir à droite
Gauche & Gauche & Feu	Faire un mouvement brusque /Bondir à gauche
Droite & Droite & Feu	Faire un mouvement brusque /Bondir à droite
P	Mettre le jeu en pause
F10 en mode pause	Avorter le jeu
Gauche ALT	Magie du joueur 1
Droite ALT	Magie du joueur 2 (Amiga)
Caps Lock	Magie du joueur 2 (ST)

Spectrum:

La version Spectrum utilise les interfaces de joystick Kempston, Cursor, Fuller et Sinclair. Si vous utilisez le clavier, vous pouvez redéfinir les touches comme vous voulez.

Mouvements de direction: HAUT = Déplacement vers le haut, GAUCHE = Aller à gauche, etc...

Haut & Feu	Sauter
Gauche & Gauche	Courir à gauche
Droite & Droite	Courir à droite
Haut & Droite & Feu	Saut et grand coup d'épée à gauche
Haut & Gauche & Feu	Saut et grand coup d'épée à droite
G & H	Mettre le jeu en pause
C,V et B en même temps	Avorter le jeu

Amstrad CPC:

Mouvements de direction: HAUT = Déplacement vers le haut, GAUCHE = Aller à gauche, etc...

Haut & Feu	Sauter
Gauche & Gauche	Courir à gauche
Droite & Droite	Courir à droite
Haut & Droite & Feu	Saut et grand coup d'épée à gauche
Haut & Gauche & Feu	Saut et grand coup d'épée à droite
DEL	Mettre le jeu en pause
ESC	Avorter le jeu

C64/C128:

Mouvements de direction: HAUT = Déplacement vers le haut, GAUCHE = Aller à gauche, etc...

Haut & Feu	Sauter
Gauche & Gauche	Courir à gauche
Droite & Droite	Courir à droite
Haut & Droite & Feu	Saut et grand coup d'épée à gauche
Haut & Gauche & Feu	Saut et grand coup d'épée à droite
Barre D'espacement	Utiliser la magie
RUN/STOP	Mettre le jeu en pause
Q en mode pause	Avorter le jeu

COMMENT ENFOURCHER UN BIZARROIDE

Death Adder a importé du Pays de Yuria d'étranges créatures que certains de ses soldats utilisent comme animaux de cavalerie. Appelés les Bizarroïdes, ces créatures peuvent vous donner un avantage certain durant le combat. Si vous êtes capable de désarçonner un cavalier, vous pouvez monter en selle et utiliser le Bizarroïde comme une arme puissante. Un autre avantage fourni par cette créature est qu'elle résiste aux coups jusqu'à ce que vous soyez vous-même désarçonné.

Les Bizarroïdes ont des attributs qui diffèrent selon leur type. Certains crachent du feu ou des boules de feu dans la direction à laquelle ils font face quand vous appuyez sur le bouton Feu alors que d'autres peuvent causer des blessures à l'ennemi avec le mouvement de leurs queues. Quand l'un des soldats de Death Adder arrive tout près, le Bizarroïde se retourne si vous déplacez le joystick vers la gauche ou vers la droite.

Bien que les Bizarroïdes soient des créatures dociles qui attendent patiemment d'être enfourchées, elles tendent à s'éloigner tranquillement et à sortir de l'écran après un certain temps. Essayez de rester en selle.

Comment ramasser et utiliser la magie

Vous commencez votre mission avec un pot de magie mais il vous en faudra plusieurs pour affronter les ennemis qui vous attendent.

De temps à autre, vous verrez de petits elfes gambader autour de la zone d'écran actuelle, serrant des sacs contre eux. A force de les pourchasser et de leur donner de petits coups de coude, vous les forcerez à lâcher des articles: des pots magiques ou des barres d'énergie. Si vous marchez sur un pot magique, vous l'envoyez dans la réserve magique de votre personnage. De même, si vous marchez sur une barre d'énergie, vous augmentez votre réserve d'énergie d'une unité.

Faites attention aux elfes qui apparaissent parfois quand vous vous reposez, à la fin d'une section. Certains d'entre eux profiteront de l'obscurité pour essayer de voler des pots de magie de votre réserve. Réveillez-vous aussi vite que vous le pouvez pour reprendre les pots magiques et les barres d'énergie à ces visiteurs nocturnes...

Chaque fois que vous utilisez la magie, votre personnage jettera un sortilège qui épuisera toute la magie qu'il transporte sous forme de pots magiques (montrés dans le tableau des statuts). Ce sortilège peut s'avérer suffisant pour tuer toutes les créatures hostiles se trouvant dans la zone d'écran actuelle mais si vos adversaires sont particulièrement puissants ou si votre niveau de magie est bas au moment où vous jetez votre sortilège, certaines de ces créatures de Death Adder peuvent se remettre de l'effet de ce sortilège et continuer à se battre.

Energie et credits

Vous démarrez avec trois vies divisées en unités d'énergie et affichées au bas de l'écran dans une barre qui représente votre Compteur de Coups. Chaque fois que votre personnage prend des coups, il perd de l'énergie qu'il peut, cependant, récupérer s'il réussit à convaincre un elfe de lâcher une barre d'énergie.

Quand il ne vous reste aucune vie, le jeu se termine et le Tableau de Marque apparaît.

GOLDEN AXE

Stell dich der Herausforderung! Der böse Death Adder hat den König und seine Tochter entführt und sich mit der wertvollen goldenen Axt in sein Versteck zurückgezogen. Nur Du kannst die Herrscher des Landes Yuria wieder befreien und sein Volk entsklaven.

Kannst Du Dich aber wirklich durch die fünf Action-Levels schlagen, die Dich in dieser getreuen Übertragung des Coin-Op-Spiels konfrontieren? Überwältige Deine Feinde mit Zauberei, zerschlage sie mit Deiner treuen Waffe oder greife sie vom Rücken eines feuerspeienden Bizarrian an. Hektische Kampf-Action erwartet Dich....

LADEN

Golden Axe wird automatisch geladen und gestartet. Starte Deinen Computer von neu und befolge die Anweisungen auf dem Schirm. Während des Spiels befolge wiederum die Anweisungen und, wo nötig, tausche die Disketten aus.

Amiga und ST: Die Diskette in das Laufwerk A (DFO:) eingeben

C64/128: KASSETTE – die Kassette eingeben, die SHIFT-Taste gedrückt halten und auf RUN/STOP drücken. Drücke dann PLAY auf dem Recorder. **DISKETTE** – Die Diskette in das Laufwerk einlegen, LOAD "*",8,1 eintippen und auf RETURN drücken.

Amstrad CPC: 464 KASSETTE – die Kassette eingeben, dann CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken. **6128 KASSETTE** – die Kassette eingeben, ITAPE eintippen und auf RETURN drücken, dann CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken. **DISKETTE** – Die Diskette in das Laufwerk einlegen, RUN"DISC eintippen und auf RETURN drücken.

Spectrum +3: Die Diskette einlegen und auf ENTER drücken;
+2 und 128K: Die Kassette einlegen und auf ENTER drücken;
48K: Die Kassette einlegen, LOAD"" eintippen und auf ENTER drücken.

Amstrad Kassette - Zusätzliche Ladeanweisnungen
Nachdem da Spiel geladen ist, fängt die Musik an zu spielen. Drüke nun eine beliebige Taste, um zu starten. Drehe das Band auf Seite B um, spule zum Anfang zurück and drüke dann PLAY. Spule nochmal zurück, wenn das Spiel beendet ist.

Drücke auf Feuer, um das Spiel für einen Spieler zu starten, oder den Feuerknopf des zweiten Spielers, um in den Zwei-Spieler-Modus zu gelangen. In einem Spiel für zwei Teilnehmer müssen die beiden Spieler unterschiedliche Rollen übernehmen.
Ax-Battler verfügt über den Zauber des Vulkans (Volcano Magic), der bis zu vier Stärkestufen erreichen kann, je nach der Zahl der Zaubertöpfe, die er bei sich hat, wenn er einen vernichtenden Zauberspruch ausruft.
Gilius-Thunderhead verfügt über den Zauber der Blitze (Lightning Magic), der bis zu drei Stärkestufen erreichen kann, je nach der Zahl der Zaubertöpfe, die er bei sich hat, wenn er einen vernichtenden Zauberspruch ausruft.
Tyris-Flame verfügt über den Zauber des Feuers (Fire Magic), der bis zu sechs Stärkestufen erreichen kann, je nach der Zahl der Zaubertöpfe, die er bei sich hat, wenn er einen vernichtenden Zauberspruch ausruft.

Kampf-Kontrollen
Es ist sehr wichtig, daß Du die verschiedenen Kontrollen, die im Kampf benutzt werden, so schnell wie möglich beherrschst, denn Du brauchst schnelle Reaktionen, um einen Kampf zu gewinnen. Du wirst höchstwahrscheinlich ein Gefecht verlieren, wenn Du zögerst und Dir Deinen nächsten Schritt überlegen mußt.

Drücken auf Feuer, wenn Deine Figur stillsteht, verursacht einen Hieb mit der Waffe, die sie gerade hält.

Hoch, runter, links und rechts mit dem Joystick bewegt den Helden

in die entsprechende Richtung auf dem momentanen Bildschirm. Es ist nicht möglich, den Bildschirm in die linke Richtung zu verlassen. Man gelangt in ein neues Gebiet, indem man sich nach rechts bewegt, aber nur wenn der Zeiger (ein Schwert) und das Wort 'Go!' oben rechts auf dem momentanen Bildschirm erscheinen.

Durch Drücken auf die Zaubertaste ('Magic' key) löst Dein Charakter einen Zauber aus, der aber alle Zaubertöpfe verbraucht, die er momentan bei sich hat.

STEUERUNG

AMIGA/ST:

Bewegungen in verschiedene Richtungen: Hoch = nach oben, Links = nach links gehen usw.

HOCH & FEUER-	Springen
HOCH & FEUER & FEUER-'	Hammerschlag'
RUNTER & FEUER-	Schwert durch die Luft schwingen (Tyris & Ax) Salto (Gilius)
LINKS & LINKS-	Nach links laufen
RECHTS & RECHTS-	Nach rechts laufen
LINKS & LINKS & FEUER-	Schub/Sprung nach links
RECHTS & RECHTS & FEUER-	Schub/Sprung nach rechts
P-	Pause
F10 während Pause-	Abbrechen
ALT (links)-	Zaubern (Spieler 1)
ALT (rechts)-	Zaubern (Spieler 2/Amiga)
Caps Lock-	Zaubern (Spieler 2/ST)

Spieler 2 kann jederzeit in das Spiel einsteigen, indem er/sie den

Feuerknopf auf dem Joystick drückt. Um eine Figur zu wählen sollte man den Knopf gedrückt halten und gleichzeitig den Hebel nach links oder nach rechts bewegen. Wird der Knopf dann losgelassen, so hält das Spiel an und die Grafiken des 2. Spielers werden geladen.

Spectrum:

Bewegungen in verschiedene Richtungen: Hoch = nach oben, Links = nach links gehen usw.

Die Spectrum-Version unterstützt Kempston-, Cursor-, Fuller- und Sinclair-Joysticks. Falls Du die Tastatur verwenden willst, können die Tasten beliebig auch neu belegt werden.

HOCH & FEUER-	Springen
LINKS & LINKS-	Nach links laufen
RECHTS & RECHTS-	Nach rechts laufen
HOCH & RECHTS & FEUER-	Sprung mit Hieb nach links
HOCH & LINKS & FEUER-	Sprung mit Hieb nach rechts
G & H-	Spielpause
C,V & B gleichzeitig-	Spiel abbrechen

Amstrad CPC:

Bewegungen in verschiedene Richtungen: Hoch = nach oben, Links = nach links gehen usw.

HOCH & FEUER-	Springen
LINKS & LINKS-	Nach links laufen
RECHTS & RECHTS-	Nach rechts laufen
HOCH & RECHTS & FEUER-	Sprung mit Hieb nach links
HOCH & LINKS & FEUER-	Sprung mit Hieb nach rechts
DEL-	Spielpause
ESC-	Spiel abbrechen

C64/C128:

Bewegungen in verschiedene Richtungen: Hoch = nach oben, Links = nach links gehen usw.

HOCH & FEUER-	Springen
LINKS & LINKS-	Nach links laufen
RECHTS & RECHTS-	Nach rechts laufen
HOCH & RECHTS & FEUER-	Sprung mit Hieb nach links
HOCH & LINKS & FEUER-	Sprung mit Hieb nach rechts
LEERTASTE-	Zaubern
RUN STOP-	Spielpause
Q während Pause -	Spiel abbrechen

Das Reiten der Bizarrians

Death Adder hat einige seltsame Wesen in das Land Yuria gebracht, die von seinen Soldaten wie Pferde beritten werden. Diese 'Bizarrians' können für Dich im Kampf sehr vorteilhaft sein, denn gelingt es Dir, einen der Reiter von seinem Bizarrian herunterzuholen, dann kannst Du das Tier als eine mächtige Waffe benutzen. Als zusätzlicher Bonus übernimmt das Wesen alle auf Dich gezielten Treffer, bis Du herunterfällst.

Bizarrians besitzen verschiedene Eigenschaften, je nach ihrer Rasse. Wenn der Feuerknopf gedrückt wird, speien einige von ihnen Flammen oder Feuerbälle in die Richtung, in die sie gerade schauen, während andere mit ihrem Schwanz deine Feinde verletzen können – bewege den Joystick einfach nach links oder nach rechts, um das Tier zu wenden, wenn einer von Death Adders Soldaten nahekommt.

Die Bizarrians sind eigentlich ganz zame Tiere, die ruhig auf einen Reiter warten, wenn ihr Sattel leer ist. Bleiben sie unberitten, so werden

sie nach einiger Zeit vom Bildschirm abwandern, d.h. Du sollst Dich immer bemühen, im Sattel zu bleiben....

Solltest Du einen Teil des Spiels auf einem Bizarrian erfolgreich abschließen, dann wird es verschwinden sobald Du Dich niederläßt und Dich vor Deiner nächsten Aufgabe ein bischen erholst.

Das Einsammeln und die Verwendung von Zaubern
Du beginnst Deine Befreiungsmission auf Yuria mit einem Zaubertopf – Du wirst aber sicher noch mehr brauchen, um die bevorstehenden Kämpfe erfolgreich abzuschließen.

Gelegentlich begegnest Du kleinen Elfen, die auf dem momentanen Schirm umherspringen und Säcke tragen. Wenn Du ihnen nachläufst und sie ein wenig anschubst, werden sie Gegenstände fallen lassen – Zaubertöpfe oder Energiestangen. Wenn Du über einen der Zaubertöpfe gehst, wird er den Zauberreserven Deiner Spielfigur zugefügt. Das gleiche gilt für die Energiestangen, die Deinen Vorrat jeweils um eine Einheit erhöhen werden.

Sei vorsichtig bei den Elfen, die manchmal erscheinen, wenn Du Dich nach einer Mission ausruhst. In der Finsternis werden es einige versuchen, Deine Zaubertöpfe zu stehlen. Du mußt dann so schnell wie möglich wieder aufwachen, um das zu verhindern und von diesen Besuchern auch für Dich weitere Zaubertöpfe und Energiestangen zu gewinnen....

Jedesmal, wenn Dein Charakter einen Zauber auslöst, wird alle Zauberkraft in Form der momentanen Zaubertöpfe (in der Statustafel aufgezeigt) verbraucht. Der Bann könnte stark genug sein, um alle feindlichen Wesen auf dem momentanen Schirm zu vernichten. Sollten Deine Gegner aber besonders kräftig oder der Stand Deiner

Zauberkräfte etwas niedrig sein, könnten sich einige von Death Adders Gefährten wieder erholen und den Kampf weiterführen.

Stärke und Credits

Du beginnst das Spiel mit drei Leben, die in Stärke-Einheiten aufgeteilt und unten auf dem Schirm in Form einer Leiste aufgezeigt werden. Diese Leiste ist Deine Treffer-Anzeige, d.h. jedesmal, wenn Deine Figur getroffen wird, verliert sie an Stärke, die Du dann wieder ersetzen kannst, es sei denn, Du zwingst einen der Elfen, eine Energiestange fallen zu lassen...

Wenn alle Leben verloren sind, ist das Spiel zu Ende und die Punktetafel erscheint.

GOLDEN AXE (L'ASCIA D'ORO)

TESTO DI RETROCOPERTINA

Accetta la sfida! Il malvagio Death Adder ha rapito il Re e sua figlia ed è in agguato nella sua tana con la preziosa Ascia d'Oro. Solo tu puoi salvare il signore della Terra di Yuria e liberare il suo popolo.

Sarai capace di lottare per tutti e cinque i livelli di questa impresa piena di azione, copia fedele dell'originale a gettone? Usa la magia per fulminare i tuoi nemici; taglia e affetta con la tua fidata arma – o monta a cavallo del Bizarrian sputafuoco e semina la morte tra i nemici.

Ti aspetta un'intensa azione di combattimento...

CARICAMENTO

L'Ascia d'Oro si carica e gira automaticamente. Resetta la macchina, poi segui le istruzioni per il computer; durante il gioco, segui le istruzioni e cambia il dischetto quando occorre.

Amiga e ST: Inserisci il dischetto nell'unità A (DF0:).

C64/128: CASSETTA – inserisci la cassetta, tieni schiacciato il tasto SHIFT e premi RUN/STOP, poi premi PLAY sul registratore; **DISCO** – inserosci il dischetto nell'unità, batti LOAD"*",8,1 e poi premi RETURN.

Amstrad CPC: 464 CASSETTA – inserisci la cassetta, poi premi CTRL e INVIO piccolo; **6128 CASSETTA** – Inserisci la cassetta, batti ITAPE e premi RETURN, poi premi CTRL e INVIO; **DISCO** – inserisci il dischetto, poi batti RUN"DISC e premi RETURN.

Spectrum: +3 – inserisci il dischetto e premi INVIO; **+2 e 128K** – inserisci il nastro e premi INVIO; **48K** – inserisci il nastro, batti LOAD"" e premi INVIO.

Per Cassette Amstrad - Istruzioni Supplementari Di Caricamento
Dopo che il gioco è stato caricato, partira la musica. Batti un tasto per partire. Gira la cassetta sul Lato B e riavvolgilo all'inizio e premi play. Riavvolgi la cassetta quando il gioco è finito.

Per avviare il gioco da soli, premi FUOCO, oppure il secondo giocatore preme FUOCO per avviare il gioco a due. In avvio di gioco, devi selezionare il personaggio che desideri controllare. Nel gioco a due, ogni partecipante deve scegliersi un personaggio differente
Ax-Battler ha il potere della Magia del Vulcano che può arrivare fino a quattro livelli di potenza, a seconda di quante pentole magiche sta portando quando lancia un incantesimo di distruzione.
Gilius-Thunderhead ha il potere della Magia del Fulmine che può arrivare fino a tre livelli di potenza, a seconda di quante pentole magiche sta portando quando lancia un incantesimo di distruzione.
Tyris-Flare ha il potere della Magia del Fuoco che può arrivare fino a sei livelli di potenza, a seconda di quante pentole magiche sta portando quando lancia un incantesimo di distruzione.

Controlli di Combattimento

Devi assolutamente imparare bene i controlli usati nei combattimenti – per vincere le battaglie, ci vogliono riflessi pronti e se ci devi pensare prima di muovere, perdi di sicuro. Premendo FUOCO quando il tuo personaggio è in piedi, ottieni un movimento fendente di base con l'arma che ha in mano.

I movimenti Su, Giù, a Sinistra e a Destra con il joystick, fanno camminare l'eroe che controlli verso l'alto, in basso, a destra e a sinistra nella zona della videta in corso. Però non puoi farlo andare sulla sinistra della videata in corso quando vuoi, e puoi farlo andare verso una nuova zona verso destra solo quando la spada puntatore e la parola GO! appaiono in alto a destra della zona corrente.

Premendo il tasto 'Magic' (Magia), il tuo personaggio lancia un incantes-

imo che consuma tutte le pentole che sta attualmente portando.

CONTROLLI

AMIGA/ST:

Movimenti direzionali, cioè: SU = Va in alto, SINISTRA = Va a sinistra.

SU + FUOCO	Salta
SU + FUOCO + FUOCO	Infila la Pertica
GIU' + FUOCO	Rotea la spada (Tyris e Ax) Capriola in avanti (Gilius)
SINISTRA + SINISTRA	Corre a sinistra
DESTRA + DESTRA	Corre a destra
SINISTRA + SINISTRA + FUOCO	Chiatta/salta a sinistra
DESTRA + DESTRA + FUOCO	Chiatta/salta a destra
P	Pausa
F10 durante la pausa	Abortisce
ALT sinistro	Magia Giocatore 1
ALT destro	Magia Giocatore 2 (Amiga)
Blocco Maiuscole	Magia Giocatore 2 (ST)

Il Giocatore 2 può entrare nel gioco in qualsiasi momento premendo FUOCO sul joystick. Per selezionare un personaggio, occorre tenere schiacciato FUOCO e muovere il joystick a sinistra o a destra. Rilasciando FUOCO, il gioco si ferma e la grafica del Giocatore 2 viene caricata.

SPECTRUM:

La versione Spectrum supporta i joystick Kempston, Cursor, Fuller e Sinclair Interface. Se vuoi usare la tastiera, puoi ridefinire i tasti in qualsiasi formato richiesto.

Movimenti direzionali, cioè: SU = Va in alto, SINISTRA = Va a sinistra.

SU + FUOCO	Salta
SINISTRA + SINISTRA	Corre a sinistra
DESTRA + DESTRA	Corre a destra
SU + DESTRA + FUOCO	Fendente con salto a sinistra
SU + SINISTRA + FUOCO	Fendente con salto a destra
G + H	Pausa
C + V + B simultanei	Abortisce

AMSTRAD CPC:

Movimenti direzionali, cioè: SU = Va in alto, SINISTRA = Va a sinistra.

SU + FUOCO	Salta
SINISTRA + SINISTRA	Corre a sinistra
DESTRA + DESTRA	Corre a destra
SU + DESTRA + FUOCO	Fendente con salto a sinistra
SU + SINISTRA + FUOCO	Fendente con salto a destra
CANC	Pausa
ESC	Abortisce

C64/C128:

Movimenti direzionali, cioè: SU = Va in alto, SINISTRA = Va a sinistra.

SU + FUOCO	Salta
SINISTRA + SINISTRA	Corre a sinistra
DESTRA + DESTRA	Corre a destra
SU + DESTRA + FUOCO	Fendente con salto a sinistra
SU + SINISTRA + FUOCO	Fendente con salto a destra
Barra Spaziatrice	Usa la magia
RUN STOP	Pausa
Q durante la pausa	Abortisce

Cavalcare i Bizarrian

Death Adder ha portato nella terra di Yuria alcune strane creature, che alcuni dei suoi guerrieri usano come cavalcature. Chiamati BIzarrian, queste creature sono un vero vantaggio nei combattimenti – se riesci a far cadere il cavaliere dalla groppa di un Bizarrian, puoi montare in sella e usare questa creatura come un'arma potente. In più, la creatura assorbe i colpi fino a che non vieni disarcionato.

I Bizarrian hanno attributi diversi, a seconda della razza. Alcuni, quando premi il bottone di FUOCO, sputano fuoco o sfere di fuoco nella direzione verso cui sono rivolti, mentre altri infliggono danni al nemico con colpi di coda – basta muovere il joystick a sinistra o a destra per far girare la creatura quando un soldato di Death Adder si avvicina.

Sebbene i Bizarrian siano cavalcature docili, in tranquilla attesa di un cavaliere quando non c'è nessuno in sella, dopo un po', se nessuno sale in groppa, se ne vanno fuori della videata corrente. Cerca di rimanere in sella...

E se completi una sezione del gioco mentre sei ancora in sella ad un Bizarrian, questo se ne va quando ti accampi per riposare prima di attaccare la prossima sezione.

Raccolta e Uso della Magia

All'inizio della tua impresa di liberazione di Yuria, hai in dotazione una sola pentola magica – ma sai benissimo che te ne serviranno molte di più per affrontare le battaglie che ti attendono.

Ogni tanto, incontrerai dei piccoli Elfi che saltellano in giro nella videata corrente con dei sacchi in mano. Se li insegui e gli dai una spintarella, li puoi convincere a far cadere qualcosa – pentole magiche o barre di forza. Se vai sopra una pentola magica, questa viene aggiunta alle riserve di magia del tuo personaggio; ugualmente, se vai sopra una barra di forza, aumenti le riserve di energia di una unità.

Stai attento agli Elfi che alle volte appaiono quando stai riposando al termine di una sezione. Con la protezione del buio, alcuni di loro cercheranno di rubarti pentole magiche dalle riserve. Svegliati subito per riprenderti le pentole magiche e le bare di forza da questi visitatori notturni...

Ogni volta che usi la magia, il personaggio lancia un incantesimo che consuma tutta la magia di cui dispone sottoforma di pentole magiche (indicate sul pannello di situazione). L'incantesimo può essere abbastanza potente da distruggere tutte le creature ostili nella videata in corso, ma se stai affrontando avversari particolarmente forti, o il tuo livello di magia è basso al momento del lancio, qualche creatura di Death Adder può riprendersi e combattere ancora.

Potenza e Crediti

All'inizio del gioco hai tre vite, divise in unità di forza e indicate in basso sullo schermo con una barra che rappresenta il tuo Misura Colpi. Ogni volta che il tuo personaggio viene colpito perde forza, ma puoi sempre rifornirti se riesci a convincere un Elfo a lasciare una barra di forza...

Quando esaurisci tutte le vite, il gioco termina e appare la Tabella Punti.

Virgin Mastertronic Presents
Sega Golden Axe © 1989, 1990 Sega Enterprises Ltd

All programming and graphics by Probe Software Ltd

ST and Amiga programming and graphics by Dementia; music by David Whitaker; additional graphics by Mark Knowles and Adrian Carless

Spectrum and Amstrad CPC programming by David Shea; graphics by Jason Green; music by Sound Images

C64/128 programming and graphics by The Design Team; sound by the Maniacs of Noise

Produced for Probe by Neil Young and Jo Bonar
Produced for Virgin Games by Andy Green and Ian Mathias
Playtesting by John Martin and Terry Tester
Production by Rosemarie Dalton and Julie Snell
Product Managed by Andrew Wright
Manual by Graeme Kidd
Pack Illustration by Dermot Power
Pack Design by Mick Lowe


Virgin
GAMES
SEGA